

237. Druckfehlerberichtigung

Verordnung der Donau-Universität Krems über das Curriculum des Universitätslehrganges „Leisure, Entertainment and Gaming Business Management (AE)“

(Fakultät für Wirtschaft und Globalisierung, Department für Wirtschafts- und Managementwissenschaften – Danube Business School)

Allgemeine Bestimmungen

§ 1. Weiterbildungsziel

Der Universitätslehrgang „Leisure, Entertainment and Gaming Business Management (AE)“ hat das Ziel, eine qualitativ anspruchsvolle Weiterbildung im Bereich Leisure, Entertainment & Gaming Business Management anzubieten und dabei einen hohen internationalen Standard zu erreichen.

Der Universitätslehrgang bietet eine Weiterqualifizierung von Personen, die direkt oder indirekt in der Freizeit- und Unterhaltungsindustrie tätig sind oder deren Arbeitsgebiet sich mit der Freizeit- und Unterhaltungsindustrie beschäftigt und/oder überschneidet, bzw. die sich mit aktuellen Entwicklungen und praktischen Ansätzen in diesem Bereich vertraut machen wollen. Dabei werden insbesondere die Bereiche Technologie, Recht, Ethik, Suchtprävention, Spieltheorie und Gamification behandelt. Responsible Gaming ist übergeordnet allen Bereichen zugeordnet.

Ein wesentliches Charakteristikum des Studiums ist ein interdisziplinärer Zugang, der es ermöglicht, das Thema der Freizeit- und Unterhaltungsindustrie aus verschiedenen für diesen Bereich relevanten Perspektiven zu behandeln und zu diskutieren. Dazu zählen vor allem die technologische, die spieltheoretische, die rechtliche und die ethische Perspektive jeweils mit besonderer Berücksichtigung des Responsible Gaming (Corporate und Social Responsibility). Ein weiterer Aspekt ist die Auseinandersetzung der Anwendungsmöglichkeiten von Gamification-Strategien und Nudging als gestalterisches Prinzip.

Lernergebnisse:

Die Absolventinnen/Absolventen des Universitätslehrganges „Leisure, Entertainment and Gaming Business Management (AE)“ sind nach der Vermittlung von Inhalten und Methoden und der individuellen Entwicklung von Kompetenzen in den Fächern des AE in der Lage

- die Verantwortung der Unterhaltungsindustrie zu argumentieren und Maßnahmen zur Umsetzung von Social Responsibility zu planen,
- die technologische Entwicklung der Branche zu beschreiben und künftige Entwicklungen abzuschätzen,
- die spieltheoretischen Grundlagen zu erläutern und die gesellschaftlichen Auswirkungen der sich in laufender Veränderung befindlichen Industrie zu diskutieren,
- Gamification und Nudging zu erläutern und Prinzipien daraus auch in der konzeptionellen Arbeit anzuwenden,

- allgemeine betriebswirtschaftliche Zusammenhänge zu erkennen, diese zu diskutieren sowie das Gelernte anzuwenden,
- praktisch erworbene Handlungsweisen durch Beschäftigung mit den theoretischen Grundlagen einzuordnen, abzugrenzen und mit neuen Erkenntnissen zu verknüpfen,
- theoretisches Know-how in eigenständiger Planung und Durchführung in ihren Arbeitsbereichen und in Projekten als ManagerInnen umzusetzen,
- branchenübergreifend tätig zu sein, wesentliche Herausforderungen zu identifizieren und adäquat umzusetzen,
- ihre persönlichen und fachlichen Fähigkeiten zu analysieren und zu reflektieren, sowie daraus Entwicklungspotentiale abzuleiten.

Diesem Universitätslehrgang liegt ein integratives didaktisches Konzept zugrunde, das in Abstimmung auf die zu erreichenden Weiterbildungsziele adäquate mediale Unterstützungsformen in Präsenz- und Online-Phasen kombiniert. Diese werden derart miteinander kombiniert, dass damit eine Kompetenzentwicklung auf hohem Niveau gewährleistet wird.

§ 2. Studienform

Der Universitätslehrgang wird als berufsbegleitende Studienvariante und/oder als Vollzeitvariante angeboten. Die Organisation des Studiums erfolgt im Fernstudium und im Blended Learning Modus. Die Unterrichtssprache ist Deutsch und/oder Englisch.

§ 3. Lehrgangsleitung

- (1) Als Lehrgangsleitung ist eine hierfür wissenschaftlich und organisatorisch qualifizierte Person zu bestellen.
- (2) Die Lehrgangsleitung entscheidet in allen Angelegenheiten des Universitätslehrgangs, soweit sie nicht anderen Organen zugeordnet sind.

§ 4. Dauer

In der berufsbegleitenden Variante 3 Semester, im Vollzeitstudium 2 Semester.

§ 5. Zulassungsvoraussetzungen

Voraussetzung für die Zulassung zum Universitätslehrgang „Leisure, Entertainment and Gaming Business Management (AE)“ ist

- a) die allgemeine Universitätsreife und mindestens 2 Jahre studienrelevante Berufserfahrung in adäquater Position (Aus- und Weiterbildungszeiten können eingerechnet werden). Dies ist im Rahmen eines Aufnahmeverfahrens zu beurteilen oder
- b) bei fehlender allgemeiner Universitätsreife mindestens 5 Jahre studienrelevante Berufserfahrung in adäquater Position (Aus- und Weiterbildungszeiten können eingerechnet werden). Dies ist im Rahmen des Aufnahmeverfahrens zu beurteilen.

§ 6. Studienplätze

- (1) Die Höchstzahl an Studienplätzen, die für einen Lehrgangsstart zur Verfügung stehen, ist von der wissenschaftlichen Leitung nach pädagogischen und organisatorischen Gesichtspunkten festzusetzen.
- (2) Die Zulassung zum Universitätslehrgang erfolgt nach Maßgabe vorhandener Studienplätze. Bei Platzmangel werden die Studienplätze in der Reihenfolge des Eintreffens der verbindlichen schriftlichen Bewerbung vergeben.

§ 7. Zulassung

Die Zulassung der Studierenden obliegt gemäß § 60 Abs.1 UG 2002 dem Rektorat.

§ 8. Unterrichtsprogramm

Das Unterrichtsprogramm des Universitätslehrganges „Leisure, Entertainment and Gaming Business Management (AE)“ besteht aus 10 Pflichtfächern im Ausmaß von 35 ECTS und 4 Wahlfächern im Ausmaß von 14 ECTS. Die Pflichtfächer (1.1-1.4) und die Wahlfächer (2.1-2.4) werden im Fernstudium und die übrigen Fächer im Blended Learning Modus absolviert. Zusätzlich ist eine Projektarbeit im Ausmaß von 11 ECTS zu verfassen. Das Programm umfasst insgesamt 60 ECTS.

	ECTS	UE
1. Pflichtfächer		
1.1 Grundlagen der Betriebswirtschaft/Fundamentals of Management	3,5	0
1.2 Grundlagen der Statistik und der Volkswirtschaft/Fundamentals of Analytics and Economics	3,5	0
1.3 Controlling & Reporting	3,5	0
1.4 Unternehmensfinanzierung/Corporate Financial Management	3,5	0
1.5 Verantwortung und Glücksspiel	3,5	24
1.6 Corporate Social Responsibility (Business Ethics)	3,5	24
1.7 Technologie	3,5	24
1.8 Glücksspielrecht	3,5	24
1.9 Spiel, Gesellschaft & Spieltheoretische Grundlagen	3,5	24
1.10 Gamification, Nudging & Spiel aus psychologischer Sicht	3,5	24
2. Wahlfächer		
2.1 Unternehmensplanspiel/Business Simulation	3,5	0
2.2 Marketing Management	3,5	0
2.3 Projektmanagement und Komplexität/Managing Complexity & Project Management	3,5	0
2.4 Wissensmanagement und Innovation/Knowledge Management & Innovation	3,5	0
2.5 Leisure, Entertainment & Gaming Business - Study Trip Las Vegas	3,5	24
Projektarbeit	11	0
Summe	60	

§ 9. Lehrveranstaltungen

- (1) Die Lehrveranstaltungen sind von der Lehrgangsheitung jeweils für einen Lehrgangstart vor dessen Beginn in Form von Vorlesungen, Übungen, Seminaren oder Fernstudieneinheiten festzulegen und insbesondere in einer Informationsbroschüre kundzumachen.
- (2) Lehrveranstaltungen werden, sofern pädagogisch und didaktisch zweckmäßig, als Fernstudieneinheiten angeboten. Dabei ist die Erreichung des Lehrzieles durch die planmäßige Abfolge von unterrichtlicher Betreuung und Selbststudium der Studierenden mittels geeigneter Lehrmaterialien sicherzustellen. Die Aufgliederung der Fernstudieneinheiten auf unterrichtliche Betreuung und Selbststudium, der Stundenplan und die vorgesehenen Lernmaterialien sind den Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung in geeigneter Weise bekannt zu machen.

§ 10. Prüfungsordnung

Die Studierenden haben eine Abschlussprüfung abzulegen. Die Abschlussprüfung besteht aus:

- schriftlichen oder mündlichen Fachprüfungen in Form von Teilprüfungen über die in §8 beschriebenen Pflichtfächer sowie die gewählten Fächer und
- dem Verfassen und der positiven Beurteilung der Projektarbeit.
- Leistungen, die an universitären oder außeruniversitären Einrichtungen erbracht wurden, können anerkannt werden, wenn eine Gleichwertigkeit dieser Leistungen vorliegt.
- Leistungen aus den Universitätslehrgängen „General Management College“ und „General Management“ AE sind bei Gleichwertigkeit anzuerkennen.

§ 11. Evaluation und Qualitätsverbesserung

Die Evaluation und Qualitätsverbesserung erfolgt durch

- regelmäßige Evaluation aller ReferentInnen durch die Studierenden sowie
- durch eine Befragung der AbsolventInnen und ReferentInnen nach Beendigung des Lehrgangs

und Umsetzung der aufgezeigten Verbesserungspotentiale.

§ 12. Abschluss

Nach erfolgreicher Ablegung der Abschlussprüfung ist dem Studierenden/der Studierenden ein Abschlussprüfungszeugnis auszustellen und die Bezeichnung „Akademischer Leisure, Entertainment and Gaming Business Manager“/„Akademische Leisure, Entertainment and Gaming Business Managerin“ zu verleihen.

§ 13. Inkrafttreten

Das vorliegende Curriculum tritt mit der Veröffentlichung in Kraft.